

2020-2021 Eğitim Öğretim Yılı

8.Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Kazanım Listesi ve Açıklamaları

SBT.8.1 BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

SBT.8.1.1. Bilişim Teknolojilerinin Günlük Yaşamdaki Önemi

SBT.8.1.1.1. Teknolojinin engelli bireylerin hayatında oynayabileceği rolü açıklar.

- Engelli bireylerin hayatını kolaylaştıran bilgi iletişim teknolojilerinden bahsedilir. Trafik ışıklarında sesli uyarı sistemi, akıllı tekerlekli sandalye vb.

SBT.8.1.1.2. Siber saldırı ve yazılım korsanlığı ile ilişkili sosyal ve ekonomik sonuçları tartışır.

SBT.8.1.2. Gizlilik ve Güvenlik

SBT.8.1.2.1. Güvenli çevrimiçi alışveriş için dikkat etmesi gereken unsurları bilir.

SBT.8.1.2.2. Kişisel bilgisayar ve ağ ortamında bilgi güvenliğini sağlamaya yönelik işlemleri yürütür.

- Öğrencilerin bir güvenlik yazılımı kurması ve bu güvenlik yazılımının gizlilik ve güvenlik ayarlarını kişisel tercihlerine uygun biçimde düzenlemesi sağlanır.

SBT.8.1.2.3. Web sitelerinin güvenilirliğini ve geçerliliğini değerlendirir.

- "https" ile "http" farkından ve site içeriğinin geçerliliğinden bahsedilir.

SBT.8.2. İLETİŞİM, ARAŞTIRMA VE İŞBİRLİĞİ

SBT.8.2.1. Sosyal Medya

SBT.8.2.1.1. Sosyal medyada kullanılan temel kavramları açıklar.

SBT.8.2.1.2. Sosyal medyanın kullanım amaçlarını açıklayarak türlerini örneklendirir.

SBT.8.2.1.3. Sanal ortamda güvenli profil oluşturma yöntemlerini kullanır.

- Kişisel bilgilerin saklanması ve korunması konusunda sorumluluk bilinci kazandırılır.

SBT.8.2.1.4. Çoklu ortam paylaşım platformlarını kullanır.

- EBA, blog sayfaları vb. uygulamaların incelenmesi sağlanır.

SBT.8.2.1.5. Etiketleme araçlarını bilinçli bir şekilde kullanmanın önemini açıklar.

SBT.8.1.1.6. Sosyal medya kullanım sürecinde dikkat edilecek etik değerleri açıklar.

- Günlük hayatta bireysel ve sosyal iletişim süreçlerinde gösterilen duyarlılıkların sanal ortamda da gösterilmesi gerektiği vurgulanır.

SBT.8.1.1.7. Sosyal ağların kullanımındaki sorunları açıklar.

SBT.8.2.1.8. Çevrimiçi iletişim sürecinde karşılaştığı sorunlara çözüm üretir.

SBT.8.2.2. Web Günceleri

SBT.8.2.2.1. Web günce (blog) platformlarını tanır ve kullanım amacını açıklar.

SBT.8.2.2.2. Amaca uygun olarak basit bir web güncesi oluşturarak yayınlr.

- Açık kaynak kodlu veya ücretsiz erişilebilen ortamlarda Web güncesi tasarlanması ve Webfolyo oluşturulması sağlanır. Oluşturduğu Web güncesinin özelleştirme işlemlerini yapması sağlanır.

SBT.8.2.2.3. Oluşturduğu web güncesindeki içerikleri sosyal medyada paylaşır.

SBT.8.3. PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA

SBT.8.3.1. Problem Çözme Kavramları ve Yaklaşımları

SBT.8.3.1.1. Belirlenen problem için oluşturduğu çözüm önerisini ve yaklaşımını sunar.

SBT.8.3.1.2. Belirlenen problemin çözümünü sağlayan farklı algoritmalar hakkında tartışır.

SBT.8.3.1.3. Geliştirdiği stratejilerin, belirlenen problemin çözümündeki etkisini tartışır.

SBT.8.3.1.4. Belirlenen problemin çözümü için doğru algoritmayı oluşturur.

SBT.8.3.2. Programlama

SBT.8.3.2.1. Programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır.

- Metin tabanlı programlama araçları kullanılır.

SBT.8.3.2.2. Belirli bir problemi çözmek üzere geliştirdiği algoritmayı uygun yapıları kullanarak hatasız bir programa dönüştürür.

SBT.8.3.2.3. Yerel ve global değişkeni açıklar.

SBT.8.3.2.4. Karar ve döngü yapılarını en uygun şekilde seçerek program oluşturur.

SBT.8.3.2.5. Parametreleri kullanır.

SBT.8.3.2.6. Fonksiyon kullanan farklı programlar yazar.

SBT.8.3.2.7. Yazılan bir programın hatalarını tespit eder.

SBT.8.3.2.8. Kullanıcı girdilerini alarak en uygun veri yapısında saklar.

SBT. 8.3.2.9. Yazılım geliştirme sürecini açıklar.

SBT. 8.3.2.10. Tüm programlama yapılarını içeren özgün bir yazılım projesi oluşturur.

- Proje olarak öğrenciler eğitsel bir oyun oluşturabilir.
- Proje çalışmaları bireysel ya da grup olarak yürütülebilir.

SBT. 8.3.2.11. Geliştirdiği projeyi sosyal kodlama ortamlarında paylaşır.

- Çevrimiçi ortamda proje ve iş paylaşım yazılımları kullanılır.

SBT.8.4. ÜRÜN OLUŞTURMA

SBT.8.4.1. Üç Boyutlu Tasarım Programları

SBT.8.5.1.1. Üç boyutlu tasarıma yönelik temel kavramları açıklar.

- Boyut, derinlik vb. kavramlara değinilir.

SBT.8.4.1.2. Kullanılan üç boyutlu tasarım programının arayüzünü ve özelliklerini tanır.

- Açık kaynak kodlu veya ücretsiz erişilebilen görsel işleme programları tercih edilebilir.

SBT.8.4.1.3. Basit düzeyde üç boyutlu çizimler yapar.

SBT.8.4.1.4. Model tasarımı yapar.

SBT.8.4.1.5. Belirli bir amaca yönelik özgün tasarım ürünü geliştirir.

SBT.8.4.1.6. Üç boyutlu yazıcıları ve üç boyutlu yazıcıların kullanıldığı alanları açıklar.

SBT.8.4.1.7. İş birlikli çalışma ortamlarını kullanarak geliştirdiği ürünü paylaşır.